

# Монстры Выгребной Ямы

## Пасынок Мрака

«Не суйся во мрак... он голоден»

Мрак густо заливает коллекторы, своей непроглядной завесой, жадно вгрызаясь в затухающие клочки света, огрызается на каждый факел, на каждую трепещущую свечу. Он тут властелин, это его земля и он не терпит, когда его, хозяина куда-то не пускают. Он может и обозлиться, он может и отомстить.

Ты думаешь, что видел самых страшных тварей этого мира? Ты видел, как изъеденные разложением мертвецы рвут на куски живых, заливая свои обглоданные руки свежей кровью. И это твой самый страшный сон? Это кошмар, которого ты боишься? Глупец. Страшнее когда ты даже не услышишь тварь, что подстерегает тебя во мгле. Она подойдёт так близко, то если бы ты случайно обернулся, то увидел её. Но ты не услышишь. Ты будешь боязливо идти к своей цели, а мрак уже протянет к тебе свои холодные щупальца и ты испугаешься, когда мрак опутает тебя рваными чёрными лоскутами, как паук трепыхающуюся добычу.

Ты можешь в ужасе отмахиваться мечом, но не так просто убить бездонный мрак. Ему не отрубить голову. И если твоим сердцем завладеет страх, ты будешь, лишь беспомощно махать своей железкой или тщетно сыпать заклятия, но не сможешь победить. А эти клочья тьмы голодны. Твой страх как приглашение к обеду. Твой страх – это словно ты открыл дверь, впуская к себе оголодавших зомби. Они будут высасывать из тебя все соки, пока ты не свалишься на пол, словно сухая, скрюченная ветка.

Тебе не страшно? Конечно, нет. Ты греешься возле огня. Вокруг тебя люди. Ты чувствуешь себя в безопасности. Но ты испугаешься. Поверь, когда ты пойдешь в коллекторы, мрак за твоей спиной сомкнется, проглотив удаляющийся отблески огня, который даровал спокойствие. Ты будешь бояться. Только поминутно оборачиваясь, ты сможешь увидеть то, то возможно выпьет тебя до последней капли.

**Пасынок Мрака**  
Средний Теневой  
Гуманоид (Нежить)

**Соглядатай**  
1 уровня  
Опыт 100

**Инициатива +7**      **Чувства Внимательность +1; Ночное Зрение (Darkvision)**

**Хиты 20; Ранен 10**  
**КД 14; Стойкость 12, Реакция 14, Воля 13**  
**Скорость 0, полёт 6 (парение) (hover)**  
**Иммунитет:** Болезни, Яды  
**Сопротивляемость:** Сопротивляемость всему урону (resistance all damage) 5.

### Черты (Traits)

#### Энергетический Вампиризм

Противник, начинающий свой ход в клетке смежной (adjacent) с Пасынком Мрака должен совершить проверку Выносливости (endurance) (дух) против DC 14 (средняя (moderate) + 2). Если противник успешно прошел проверку, он получает 5 урона некротической энергией и психической энергией. Если провалил проверку, 10 урона некротической энергией и психической энергией.

### Стандартное Действие

**Затмение Мысли (некротическая энергия, психическая энергия) + По-Желанию**  
(базовая атака)

**Атака:** Ближняя 1 (одно существо); +4 против Воли.

**Попадание:** Цель опутана (restrained) и дезориентирована (dazed) до конца следующего хода Пасынка Мрака или до тех пор, пока цель находится в клетке смежной (adjacent) с Пасынком Мрака, смотря, что наступит раньше.

### Вызванное Действие

**Свитый из Мрака + По-Желанию**

**Триггер:** Противник попадает по Пасынку Мрака одной из своих атак.

**Эффект (Свободное Действие):** Пасынок Мрака получает маскировку (concealment) до конца своего следующего хода. И совершает проверку Сокрытия, как свободное действие.

**Смерть Усыпляющий Свет + На Сцену**

**Триггер:** Хит-поинты Пасынка Мрака опускаются до 0 или ниже (Пасынок Мрака умирает).

**Эффект (Свободное Действие):** В пределах 5 клеток от Пасынка Мрака образуется зона тусклого света (dim light). Зона существует до момента, когда закончился бы следующий ход Пасынка Мрака, если бы он был жив. До этого момента в зоне невозможно создать яркий свет (bright light).

**Навыки:** Сокрытие + 10

**Сил 10 (+0)      Лов 16 (+3)      Мдр 13 (+1)**  
**Тел 12 (+1)      Инт 4 (-3)      Хар 10 (+0)**

**Мировоззрение** Хаотично-Злое      **Языки** Общий;



## Тактика Пасынка Мрака

Пасынки мрака не суются в бой первыми, если, есть за чьи спины спрятаться. В этом случае они стараются зайти во фланг противнику, чтобы как можно дольше удерживать его возле себя. Если есть возможность, он переключится с одного противника на нескольких. Если будет выбор между тем атаковать раненного противника или не раненого, выбор всегда падет на раненого.

## Знания о Пасынках Мрака

**ДС 9:** Мрак, который заполняет коллекторы может пожирать людей. Если пойдешь во тьму один, даже с факелом, можешь не вернуться назад, мрак выпьет тебя.

**ДС 14:** Во мраке водится много нечисти. Но кое-где сам мрак сгущается и обретает волю. Пасынки Мрака, едва различимые рваные сгустки черноты, будто лохмотья порванных теней связанные в аляповатую фигуру. Когда они находятся рядом, то начинают выпивать силу из живых существ.

**ДС 19:** Прикосновение Пасынков Мрака опасно. Они оплетают жертву тьмой, из которой они слеплены, заволакивая сознание дымкой забвения и если воля твоя слаба и не приспособлен ты противится этому миру – то силы твои утекут во мрак. Бороться с Пасынком Мрака не просто. Удары и магия могут убить его, но в них нужно вложить всю силу и бесстрашие, иначе это не причинит никакого вреда этому порождению зла и кроме того лишь рассеет мрак на короткий срок, так что и не увидишь его, пока он не потянется к твоей жизни.



## «Мясо Колдуна»

### (Элементал Плоти)

*«Жизнь лишь форма Смерти»*

Куски развороченных тел, разорванных магией, в которых и людей-то уже не опознать. Их словно вывернули наизнанку неведомой силой, оставив на поживу червям. Людей не спасли амулеты, не спасли их магические таланты. Их будто вбили в землю огромным молотом. Грохот, в котором утонул их крик и тишина. Годы проходят, а растерзанные магией тела лежат гниющей грудой мяса. И чудовищно, когда такая смерть обращается в жизнь, восстает из небытия. Подобно тому, как из огня выходят порождения пламени, из этой кучи тлена восстает элементал плоти. Огромный, несуразный и голодный до магии. Плоть колдунов, из которой восстал этот зверь, жаждет лишь пожирать всех, кто пропитан магией, а всех прочих разорвать, прервать их существование.

Шаманы, Жрецы, Маги – дети с опасной игрушкой в руках. Они надменны, одержимы своей целью и не думают о последствиях. А их дар способен обратить смерть в жизнь, извратив её до неузнаваемости, и лишь страх может внушить эта безжалостная, жестокая насмешка над жизнью.



Хочешь выйти на поверхность? Подумай хорошенько. В коллекторах опасно, но там, на поверхности куда хуже. И твари блуждающие там могут не просто убить тебя, а могут украсть твою жизнь, и твою смерть. Мясо Колдуна легко может содрать, слизать твою плоть, сделать твою плоть своей частью. И ты не умрёшь, твой разум не угаснет, но ты перестанешь быть собой. Твоё тело станет лишь частью куска гниющей плоти, а твоей плотью станет мука и безумие, которое очень скоро завладеет тобой. И все о чем ты будешь молить высшие силы, так это о том, чтобы ни на мгновение твой разум не выбирался из этой пучины безумия.

<b>Мясо Колдуна</b>	<b>Элитный Громила</b>
Большой Элементальный	5 уровня
Магический Зверь (Нежить)	Опыт 400
<b>Инициатива +4</b>	<b>Чувства Внимательность +4; Ночное Зрение (Darkvision)</b>
<b>Хиты 132; Ранен 66</b> <b>КД 18; Стойкость 21, Реакция 16, Воля 20</b> <b>Скорость 6.</b> <b>Иммунитет:</b> Болезни, Яды <b>Сопrotивляемость:</b> Огонь 5 <b>Очко Действия: 1</b>	
<b>Черты (Traits)</b>	
<b>Пожирающий Магию</b>	
Мясо Колдуна получает только половину урона от сил с ключевым словом (keyword) инструмент (implement).	
<b>Тленная Плоть</b>	
Силы, с ключевым словом (keyword) некротик игнорируют черту «Пожирающий Магию».	
<b>Коррозия Магии</b>	
Мясо Колдуна получает уязвимость ко всему урону (vulnerable to all damage) 5, против следующей атаки без ключевого слова инструмент (implement), до конца сцены, если по нему попала сила с ключевым словом инструмент (implement).	
<b>Стандартное Действие</b>	
<b>Шлепок + По-Желанию (базовая атака)</b>	
<b>Атака:</b> Ближняя 2 (одно существо); +10 против АС.	
<b>Попадание:</b> 2d8 + 4 и отталкивает (push) цель на 3 клетки.	
<b>Укус с Гнилью (Некротическая Энергия, Яд) + Перезарядка 4 5</b>	
<b>Атака:</b> Ближняя 2 (одно существо); +8 против Стойкости.	
<b>Попадание:</b> 2d10 + 6 урона некротической энергией и ядом, цель не может восстанавливать хит-поинты до конца следующего хода Мяса Колдуна.	
<b>Поглощение Колдовской Плоти (Некротическая Энергия) + Перезарядка 4 5 6</b>	

**Атака:** Ближняя 2 (одно раненное (bloodied) существо, у которого есть хотя бы одна сила, с ключевым словом инструмент (implement) в списке его сил); +8 против Стойкости.

**Попадание:** Цель получает 10 урона некротической энергией, схвачена (grab) и получает 5 продолжительного урона (ongoing damage) некротической энергией до тех пор, пока схвачена (grab). Кроме того, когда цель получает продолжительный урон (ongoing damage) от этой силы, Мясо Колдуна восстанавливает 5 хит-поинтов.

#### Малое Действие

##### Эхо Колдовской Плоти + 1 раз/раунд

**Эффект:** Мясо Колдуна совершает бросок 1d4 и получает один из ниже перечисленных эффектов согласно результату:

1. Один из противников, по выбору Мяса Колдуна в пределах 5 клеток от него падает (prone).

2. Один из противников, по выбору Мяса Колдуна в пределах 5 клеток от него отталкивается (push) на 3 клетки.

3. Ближайший противник от Мяса Колдуна получает 5 урона силой.

4. Ближайший противник от Мяса Колдуна предоставляет боевое преимущество (combat advantage) всем противникам до первого попадания по нему или до конца следующего хода Мяса Колдуна, что произойдёт раньше.

#### Вызванное Действие

##### Перезарядка Защитных Заклятий + На Сцену

**Триггер:** Противник попадает по Мясу Колдуна силой атаки «На Сцену» или «Дневной», с ключевым словом инструмент (implement).

**Эффект (Свободное Действие):** Мясо Колдуна получает +4 бонус к АС и Рефлексам против следующей атаки до конца сцены.

##### Удар Корпусом + 1 раз/раунд

**Триггер (Свободное Действие):** Противник входит в клетку смежную (adjacent) с Мясом Колдуна.

**Атака:** Ближняя 1 (существо спровоцировавшее триггер); +10 против АС.

**Попадание:** 5 урона.

**Навыки:** Выносливость + 10, Атлетика + 12.

**Сил 20 (+7)    Лов 15 (+4)    Мдр 15 (+4)**

**Тел 18 (+6)    Инт 16 (+5)    Хар 5 (-1)**

**Снаряжение** 1 сломанный инструмент (сфера, посох или другой), 1 инструмент (сфера, посох или другой).

**Мировоззрение** Хаотично-Злое    **Языки** Общий;

## Тактика Мяса Колдуна

Мясо Колдуна достаточно разумен, но несмотря на это предпочитает атаковать любого из ближайших колдунов, того у кого есть в списке сил, силы с ключевым словом инструмент. Он чует таких людей и нелюдей.



Если есть возможность он обязательно будет атаковать колдуна и предпочтительно раненного колдуна, тут же применив к нему «Поглощение Колдовской Плоти». При этом старается избегать в бою того, кто может использовать силы с ключевым словом некротик. Он старается отойти от таких существ и выбирает их целью не в первую очередь.

## Знания о Мясе Колдуна

**ДС 13:** Мясо Колдуна огромная плотоядная туша. Его не берет магия, он встречается на поверхности в местах массовой бойни.

**ДС 18:** Некромантия преодолевает его сопротивляемости. Мясо Колдуна является элементом плоти, восставшим из плоти мертвых колдунов. Которые умерли жестокой смертью в одночасье. Их должен был быть десяток не меньше.

**ДС 23:** Мясо Колдуна охотится за магическими проявлениями, поедая их. Плоть колдунов для него желаннее всего на свете. Он способен поглощать плоть любых заклинателей, присоединяя её к своей, не убивая полностью при этом, оставляя разум живым, но покалечив его, обрекая на муки. Как правило в его плоти есть магические инструменты, чаще всего сломанные, но сохранившие остатки магии.

## Зомби Загонщик

«Не убежать от судьбы... и от смерти»

Мертвецы – бич этого мира. Они повсюду. Их куда больше, чем живых, чем тех. Они охотники, а ты их добыча. Они загонят тебя в самый дальний, самый темный угол коллекторов и там, когда прижмут тебя к стене, разорвут зубами и когтями твою плоть, срывая мясо с твоих костей.

Загонщики, мерзкие твари, тощие, обтянутые склизкой кожей скелеты. Они гончие псы в человеческой шкуре. Они быстрые, не то, что прочие неповоротливые зомби. Если они напали на твой след или

погнались за тобой, будь уверен – тебе от них не убежать. Поворот, другой, но они настигнут тебя, вцепятся своими когтями, а их смрадная слизь, попав в рану, скрутит твои мышцы судорогой, что уже далеко не убежишь, словно тебя в узел завязывают. Останется только ковылять. Но куда там? Остальные-то уже будут на подходе. И ты либо умрешь, пытаясь убежать, уползти из последних сил, когда уже голодные твари будут обгладывать твои ноги, либо прижмешься к стене и попробуешь дать бой. Возможно последний, но умрешь как волк, отрезая голову тому, кто сомкнул свои челюсти на твоей шее. А может быть повезет, и отобьешься, натерпевшись страха. Помни, бегство лишь усугубит твои дела. Бегство не спасет, а убьет тебя.

<b>Зомби Загонщик</b> Средний Натуральный Гуманоид (Нежить)	<b>Солдат</b> <b>3 уровня</b> <b>Опыт 150</b>
<b>Инициатива +6</b>	<b>Чувства Внимательность +3; Ночное Зрение (Darkvision)</b>
<b>Хиты 50; Ранен 25</b> <b>КД 19; Стойкость 17, Реакция 14, Воля 14</b> <b>Скорость 6</b> <b>Иммунитет:</b> Болезни, Яды	
<b>Черты (Traits)</b>	
<b>Неумолимая Погоня</b> Зомби-Загонщик действует дважды в раунд. Каждый раз он имеет полный набор действий. Первый раз он действует по инициативе 21, второй раз по инициативе 16.	
<b>Плотоядный Рык</b> Противник начинающий свой ход в клетке смежной (adjacent) с Зомби Загонщиком отмечен (mark) им до начала своего следующего хода.	
<b>Стандартное Действие</b>	
<b>Склизкие Когти + По-Желанию</b> (базовая атака) <i>Атака:</i> Ближняя 1 (одно существо); +8 против АС. <i>Попадание:</i> 5 урона и цель замедленна (slow) до конца следующего хода Зомби-Загонщика, в следующем раунде.	
<b>Вызванное Действие</b>	
<b>Недремлющий Охотник + По-Желанию</b> <i>Триггер (Немедленное Прерывание):</i> Замедленный (slow) противник покидает клетку смежную (adjacent) с Зомби-Загонщиком <i>Атака:</i> Ближняя 1 (одно существо); +8 против АС. <i>Попадание:</i> 4 урона, Зомби-Загонщик сдвигает (slide) цель на 2 клетки, и цель падает (prone).	
<b>Навыки:</b> Атлетика + 10	
<b>Сил 18 (+5)</b>	<b>Лов 16 (+4)</b>
<b>Тел 16 (+4)</b>	<b>Мдр 15 (+3)</b>
<b>Инт 6 (-1)</b>	<b>Хар 8 (+0)</b>
<b>Мировоззрение Злое</b>	<b>Языки Общий;</b>



## Тактика Зомби Загонщика

В первый свой ход в раунде Зомби Загонщик старается напасть на того, кто по его мнению сражается в ближнем бою и отойти если есть такая возможность. В следующий свой ход в раунде старается достать цель сражающуюся в дальнем бою и остаться в смежной клетке с ним, до начала его следующего хода, стараясь держать его возле себя и лишить возможности атаковать, используя атаку «Недремлющий Охотник», если возможно.

## Знания о Зомби Загонщике

**ДС 11:** Зомби Загонщик очень быстр, он может передвигаться чаще, чем все прочие и настичь любую добычу. От него не убежать.

**ДС 16:** Зомби Загонщик покрыт слизью, которая при попадании в рану вызывает судорогу. Их можно встретить в компании обычных неповоротливых зомби. Они выполняют роль гончих псов, не давая жертве убежать или даже ретироваться.

**ДС 21:** Единственная возможность избавиться от них, это спрятаться или убить. Загонщики это вестники сильного присутствия смерти, разумной нежити. Если вы встретили их, значит разумная нежить где-то неподалёку. Относительно неподалеку, в пределах мили.



## Пылающий Мор

*«Самое уязвимое в тебе это душа»*

Болезни косят без разбора всех и каждого. Властно выскребая жизнь из каждого бренного тела. А некоторые вырывают из тебя не жизнь, но сжигают душу, обращая тебя в мертвеца, с ледяной бездной внутри, пустотой кромешного, бездонного мрака. И душу твою может выжечь мёртвое пламя, носитель которого Пылающий Мор. Парящий череп, словно насмехающийся над тобой, охваченный пламенем. И языки этого пламени обжигают и тело, и душу, заставляя её тлеть, медленно убивая тебя. Ты чувствуешь, как она рассыпается пеплом, и тебя охватывает страх. Пылающий Мор заполнен гневом, нестерпимым гневом, который может погасить только ощущение того, как распадается чья-то душа на пепел и холод. И что самое страшное, что ты станешь таким же, как только твоё тело обмякнет, и сердце перестанет биться. Что останется от тебя после этого? Будешь ли ты помнить тех кто, тебе дорог, убивая их? И



<b>Пылающий Мор</b> Крошечный Натуральный Гуманоид (Нежить)	<b>Контроллер (Лидер)</b> 4 уровня Опыт 175
<b>Инициатива +5</b>	<b>Чувства Внимательность +5; Сумеречное Зрение (low-light vision)</b>
<b>Хиты 48; Ранен 24</b> <b>КД 18; Стойкость 15, Реакция 16, Воля 16</b> <b>Скорость 0; Полет (парение(hover)) 6, лимит высоты 1.</b> <b>Иммунитет:</b> Болезни, Яды <b>Сопrotивляемость:</b> Огонь 5.	
<b>Черты (Traits)</b>	
<b>Холодное Пламя</b>	
Если Пылающий Мор получает урон холодом, он падает (prone).	
<b>Пылающий Смертью</b>	
Пылающий Мор игнорирует первый полученный урон в сцене.	
<b>Мертвое Светило + Аура 5</b>	
В пределах ауры зона тусклого света (dim light). Все существа без ключевого слова (keyword) нежить (undead) получают -2 пeнaльти ко всем спас-броскам, пока находятся в пределах ауры.	
<b>Стандартное Действие</b>	
<b>Прикование Мертвого Пламени (Некротическая Энергия, Огонь) +</b>	
<b>По-Желанию</b> (базовая атака)	
<b>Атака:</b> Ближняя 1 или Дальняя 5 (одно существо); +7 против Стойкости. <b>Попадание:</b> 1d4 + 3 урона некротической энергией и огнём. Цель заболевает болезнью «Ряса Мертвеца», получая начальный эффект болезни.	
<b>Поджигание Души (Некротическая Энергия, Огонь) + Перезарядка 4 5 6</b>	
<b>Атака:</b> Ближняя 1 или Дальняя 5 (Одно Существо, заболевшее Болезнью «Ряса Мертвеца», находящийся в начальной стадии); +7 против Стойкости. <b>Попадание:</b> 1d6 + 9 урона некротической энергией и Огнём. Болезнь «Ряса Мертвеца» цели входит в промежуточную стадию до конца сцены. Следующий раз, когда вы совершаете проверку Выносливости, чтобы определить изменение стадии данной болезни, вы получаете -2 пeнaльти на эту проверку.	
<b>Вызванное Действие</b>	
<b>Тлеющая Душа + На Сцену</b>	
<b>Триггер:</b> Хит-поинты Пылающего Мора опускаются до 0 или ниже.	
<b>Эффект:</b> В клетке, в которой находится Пылающий Мор, появляется Тлеющая Душа. Она не занимает клетку. Любое существо с ключевым словом нежить (undead) находясь в клетке, где находится Тлеющая Душа, может потратить малое действие и потратить Исцеление (healing surge). После этого Тлеющая Душа убирается из игры (remove from play).	
<b>Навыки:</b> Аркана + 8	
<b>Сил 1 (-4)</b>	<b>Лов 16 (+5) Мдр 16 (+5)</b>
<b>Тел 13 (+3)</b>	<b>Инт 13 (+3) Хар 17 (+5)</b>
<b>Мировоззрение</b> Хаотично-Злое <b>Языки</b> Общий;	

даже если не умрёшь, когда твоя душа рассыплется на угли, что станет с тобой? Ты останешься прежним? Или начнешь превращаться во что-то иное? Бездушного и голодного зверя, не ведающего никаких правил? Сможешь ли ты вернуть душу? Да и будучи мёртвым, захочешь ли?

И вот смотря в пустые глазницы охваченной пламенем смерти ты думаешь, быть может, больше милосердия в том, чтобы тебя разорвали голодные пасти, чем ждать когда истлеет твоя душа и когда станет слишком поздно?

#### Ряса Мертвеца Болезнь уровня персонажа

*Вы медленно умираете. Каждую секунду вы чувствуете, как тлеет ваша душа. Но вы ощущаете не жар, не пламя внутри, а мертвецкий холод, который пробирает вас до костей.*

**Атака:** 4 + уровень персонажа VS. Стойкости

**Выносливость (Тело):**

**Улучшение DC:** 19 + 1/2 уровня персонажа

**Удержание DC:** 14 + 1/2 уровня персонажа

**Ухудшение DC:** 13 + 1/2 уровня персонажа и меньше

**Цель здорова.**

**Начальный Эффект:** Вы получаете уязвимость (vulnerable) к некротической энергии 5.

**Промежуточный Эффект:** Эффект идентичен начальному эффекту, за исключением того, что когда вы становитесь раненым (bloodied), вы ослаблены (weakened) до конца вашего следующего хода. После этого вы получаете -2 пeнaльти на все броски урона, до тех пор, пока вы ранены (bloodied).

**Финальный Эффект:** Эффект идентичен начальному эффекту, за исключением того, что вам присваивается тип нежить (undead). Но вы не получаете никаких выгод от этого, характерных для существ этого типа. Кроме того, вы теряете способность использовать второе дыхание (second wind). После своей смерти, вы превращаетесь в Пылающий Мор спустя 1d6 часов.

## Тактика Пылающего Мора

Пылающий Мор выбирает одного противника и старается как можно быстрее заразить его болезнью и довести до второй стадии. После чего переключается на другого



противника. При этом держится ближе к союзнику нежить, чтобы, когда его настигнет смерть позволить поглотить союзнику его Тлеющую Душу

## Знания о Пылающем Море

**ДС 12:** Пылающий Мор носитель страшной болезни, которая может выжечь твою душу. Если твоя плоть слаба, то вряд ли тебе стоит рассчитывать на счастливый конец. Болезнь превратит тебя в нежить рано или поздно.

**ДС 17:** Пылающий Мор это порождение смерти. Его так просто не убить и если ты поспешишь, то будешь обречён, ведь твой первый удар будет сожжен огнём смерти. Пылающий Мор может маскироваться под обычный череп и лежать среди костей. Огонь охватывает его лишь, когда он взлетает.

**ДС 22:** Против Пылающего Мора эффективен холод. Сила истинного холода гасит мертвый огонь и заставляет упасть пылающий мор на землю. Когда он умирает, он оставляет после себя, тлеющую синим огнем душу, которую может поглотить любая нежить и восстановить свои силы.



## Гнилой Эльф

*«Истинную одержимость не погасит  
даже смерть»*

Высокомерие, надменность, почти нескрываемое презрение ко всем другим народам - это Высшие Эльфы. Это их суть. Они были такими всегда, и война ничуть не изменила этого. Убеждённые в своём превосходстве над всем и всяким. Всё это обратилось против них. Но разве они осознали это?

Они были настолько горделивы, что не принимали ничьей помощи и возмнили, что могут переиграть саму смерть, когда война кровавыми жерновами перемолола большую часть их племени.

Они оказались на самом краю пропасти и решили, что единственным шансом на спасение будет прыжок вниз. А пока будут падать, должны научиться летать. Безумцы! Переиграть смерть! Да любому человеку известно, что в этом издыхающем мире, что у смерти на руках все козыри и ей решать сколь долго ты сможешь трепыхаться ради ещё одного глотка воздуха.

Но кого они будут слушать? Тех, кого они считают низшими расами? Они были уверены в своей силе и что смерть им по зубам.

Никто бы не протянул им руку в тот момент, скорее вонзили бы нож в брюхо и подтолкнули в пропасть. Эти изуверы выжили из ума. Пока все искали убежище под землёй, стараясь спасти своих близких, эти звери охотились на "низшие" расы как за скотом.



<b>Гнилой Эльф</b> Средний Фея Оживлённый (Нежить)	<b>Налётчик</b> 3 уровня Опыт 150
<b>Инициатива +6</b>	<b>Чувства Внимательность +4; Ночное Зрение (Darkvision)</b>
<b>Хиты 46; Ранен 23;</b> <b>КД 17; Стойкость 13, Реакция 15, Воля 15</b> <b>Скорость 6</b> <b>Иммунитет:</b> Болезни, Яды <b>Сопrotивляемость:</b> Кислота 5, Некротическая энергия 5 <b>Регенерация 5, см. Вечное Гниение</b>	
<b>Черты (Traits)</b>	
<b>Вечное Гниение</b> Когда Гнилой Эльф становится раненным (bloodied), его регенерация больше не действует до тех пор, пока он не перестанет быть раненным. Все существа в пределах 5 клеток получают 5 урона ядом и каждое из них должно совершить спас-бросок. Если он провален, то оно падает (prone).	
<b>Игравший со Смертью + Аура 2</b> Все противники получают -2 пенальти ко всем спас-броскам, пока находится в пределах ауры.	
<b>Стандартное Действие</b>	
<b>Гниющее Прикосновение (некротическая энергия, кислота) + По-Желанию (базовая атака)</b> <i>Атака:</i> Ближняя 1 (одно существо); +8 против АС. <i>Попадание:</i> 1d6+4 урона кислотой и 5 продолжительного урона (ongoing damage) некротической энергией и кислотой (спас-бросок) (save end). <i>Провал Первого Спас-Броска:</i> продолжительный урон становится 10 (спас-бросок) (save end).	
<b>Шлейф Мертвеца (некротическая энергия, кислота, яд) + Перезарядка 4 5 6</b> Эффект: Гнилой Эльф может сместиться (shift) на расстояние до 6 клеток. Если Гнилой Эльф проходит через квадраты смежные (adjacent) с каким-либо существом, это существо получает 5 урона ядом. По завершению этого движения Гнилой Эльф может совершить следующую атаку. <i>Атака:</i> Ближняя 1 (одно существо); +6 против Стойкости. <i>Попадание:</i> 2d6+5 урона кислотой и некротической энергией.	
<b>Действие Перемещения</b>	
<b>Шаг Феи (Телепортация) + На Сцену</b> Эффект: Гнилой Эльф телепортируется на расстояние до 6 клеток.	
<b>Вызванное Действие</b>	
<b>Шаг Гнили (Телепортация) + На Сцену</b> <i>Триггер:</i> Противник попадает по Гнилому Эльфу одной из своих атак. <i>Эффект(Свободное Действие):</i> Гнилой Эльф телепортируется на расстояние до 3 клеток.	
<b>Сил 14 (+3)</b>	<b>Лов 16 (+4)</b>
<b>Тел 14 (+3)</b>	<b>Инт 12 (+2)</b>
<b>Мировоззрение Злое</b>	<b>Языки Общий;</b>
<b>Мдр 16 (+4)</b>	<b>Хар 8 (+0)</b>

Повсюду на земле лежали деревянные кресты, с распятыми телами. Изувеченные жертвы, посмотришь раз, и больше не забудешь, если только не тронешься умом. Отрубленные руки и ноги, выкорчеванные внутренности. А порой просто истерзанные до неузнаваемости куски мяса, в которых и людей-то не опознать. Всюду кровь и запах смерти. У любого волосы встанут дыбом.

Но этим извергам всё было ни по чёму. Они были одержимы лишь идеей, победить смерть. Но должно быть смерти наскучили эти жалкие потуги.

Теперь Высшие не более, чем иссохшие мумии, блуждающие на поверхности. Они гниют, но не сгнивают. Их разум затмил вечный голод, вцепившийся в них ледяными зубами. Но порой, когда остатки их разума проясняются, они всё ещё верят - нужно ещё чуть больше смертей и крови и тогда они обставят смерть. Даже смерть не смогла выжить их безумную одержимость.

И они блуждают, в поисках новой жизни, чтобы утолить свой голод и одержимость, безумие. Даже после смерти они несут гибель. Они не перестали быть убийцами, просто смерти надоело играть с ними, но она получила новую игрушку, чтобы вдоволь поиграть с теми, кто ещё жив.

## Тактика Гнилого Эльфа

Гнилой Эльф старается как можно быстрее применить *Шлейф Мертвеца* против как можно большего количества целей. Стараясь при этом держать в пределах своей ауры хотя бы одного противника, начиная атаковать его *Гниющим Прикосновением*. Использует *Шаг Феи*, чтобы убежать от страйкера или форсировать дэфендера.

## Знания о Гнилых Эльфах

**ДС 11:** Гнилые эльфы - нежить блуждающая по поверхности. Почти безумны и одержимы убийством. Их вечно гниющая плоть источает отвратительных запах. Этот трупный яд смертельно опасен.



**ДС 16:** Гнилые Эльфы это остатки расы Высших Эльфов, которые с помощью резни и кровавых жертвоприношений пытались победить смерть или добыть бессмертие. За это смерть покарала их, обратив в гниющие мумии. Они могут быть опасными противниками. Если не заставить их истекать кровью, они очень быстро восстанавливают свои силы.

**ДС 21:** Гнилые эльфы не совсем безумны. Временами они освобождаются от него. Но в это время они всё ещё одержимы идеей перехитрить смерть и уверены, что их прежняя тактика должна иметь успех.

## Ходящий с Тенью

«Не суйся во мрак... он голоден»

Стоны, Крики, Чудовищный Ор.  
Невозможно передать каково это, когда из тебя вырывают душу. Это невозможно выразить словами. Но будто с тебя разом начинают сдирать кожу и вырывать кости сквозь плоть. За такое не скажешь спасибо. Но мало кто помнил об этом. Разум сгорал в этой боли как щепка в пламени пожара. Пережить такую боль и не лишиться разума это самое большое наказание. Такое не забудешь. И ради чего это всё? Ради чьей-то славы. Идеальное воинство! Всё как всегда. И кого волнует жизнь сотен людей, когда на кону судьба мира?

Колдуны, они привели сюда эту погибель, что жрёт этот проклятый мир. А потом они были готовы пойти на всё лишь бы его спасти. А может лишь спасти свою шкуру, а для того и нужно было спасти хотя бы огрызок этого мирка.

А какова цена победы? Есть ли у неё цена? Если на кону целый мир, какова цена победы? Скольких можно пустить в расход, лишь бы выжить? Нужна поистине великая мудрость, чтобы увидеть ту грань, за которую нельзя ступить. Ибо цена победы окажется хуже поражения, и вопли ликования обратятся в стон ужаса и мольбу о милости, или быстрой смерти.

Но мудрецы бывают лишь в книгах. Там их последнее прибежище. А мир, он в руках алчных, самонадеянных глупцов, которые не видят дальше своей гордыни. А это плохие советчики. Они ценят лишь жизнь своего хозяина, и дела им нет до прочих. Могучие мира сего щедро рассыпали свою силу, отгоняя зубастых чудовищ, вцепившихся в плоть мира. Они побеждали ненасытное зло, но порождали порой не меньшее зло.

О да! Возращивание могучих, непобедимых воинов - какая цель! Но на задворках этих превращений тысячи неудач, каждая из которых чья-то жизнь подкошенная бессердечным чародеем. Они породили столько зла и новых чудовищ, что впору было бы одуматься. Но гордыня никогда не позволит этого сделать.



**Ходящий с Тенью (Мертвец) Налётчик**  
(Лидер)  
Средний Натуральный 6 уровня  
Гуманоид (Нежить) Опыт 250  
**Инициатива +8 Чувства Внимательность**  
**+5; Ночное Зрение**  
(Darkvision)

**Хиты 72; Ранен 36**  
**КД 20; Стойкость 18, Реакция 17, Воля 17**  
**Скорость 6**  
**Иммунитет:** Болезни, Яды, *Ходящий с Тенью*  
**Сопrotивляемость:** Огонь 5, Холод 5

#### Черты (Traits)

##### Ходящий с Тенью

Когда хит-поинты Ходящего с Тенью (Мертвеца) опускаются до 0 или ниже, он восстанавливает 1 хит-поинт, как свободное действие и получает иммунитет ко всему урону до тех пор, пока хит-поинты Ходящего с Тенью (Тени) не опустятся до 0 или ниже. После этого Ходящий с Тенью (Мертвец) умирает.

##### Потрошитель

Ходящий с Тенью (Мертвец) наносит дополнительно 1d6 урона существам, в смежных (adjacent) клетках с которыми нет ни одного союзника

#### Стандартное Действие

##### Рассекающие Когти ✚ По-Желанию

(базовая атака)

**Атака:** Ближняя 1 (одно существо); +12 против АС.

**Попадание:** 1d8 + 6 урона и цель отталкивается (push) на 1 клетку. Ходящий с Тенью (Мертвец) может сместиться (shift) на 1 клетку, в клетку смежную с целью, как свободное действие.

##### Впивающиеся Когти (Яд) ✚ По-Желанию

**Атака:** Ближняя 1 (одно существо); +12 против АС.

**Попадание:** 1d8 + 6 урона и цель схвачена (grab). Всякий раз, как цель проваливает проверку освобождения (escape), цель получает 5 урона ядом.

##### Отбрасывающий Удар ✚ Перезарядка 4 5 6

**Атака:** Ближняя 1 (одно существо); +12 против АС.

**Попадание:** 2d6 + 5 урона, цель отталкивается (push) на 3 клетки и падает (prone). Если цель заканчивает это движение в клетке смежной (adjacent) с другим существом среднего размера или менее, то данное существо падает (prone). Если цель заканчивает это движение в клетке смежной (adjacent) с объектом среднего размера или более, цель получает дополнительно 1d8 урона.

#### Действие Перемещения

##### Прыжок Потрошителя ✚ По-Желанию

**Эффект:** Ходящий с Тенью (Мертвец) может совершить прыжок, с бонусом +15 к проверке Атлетики (athletics). Это движение не провоцирует атаку при возможности (attack of opportunity) и Ходящий с Тенью (Мертвец) может проходить через клетки занимаемые (occupies) другими существами и объектами среднего размера и менее, но не останавливаться в них.

#### Вызванное Действие

##### Кровь Плоти ✚ На Сцену

**Триггер:** Ходящий с Тенью (Мертвец) становится раненным (bloodied).

**Эффект (Свободное Действие):** Ходящий с Тенью (Тень) может совершить стандартное действие.

**Сил 19 (+7)    Лов 17 (+6)    Мдр 15 (+5)**

**Тел 18 (+7)    Инт 6 (+1)    Хар 12 (+4)**

**Мировоззрение** Хаотично-Злое **Языки** Общий;

И вот тот из кого некогда выдирали душу, блуждает по миру, его холодное безжизненное тело топчет эту землю, а подле него, всегда рядом его тень, в которую запрятали его душу и в которой теперь кипит чёрным огнём жизнь. Тень не привязана больше к своему телу, но они слишком сильно связаны, чтобы разойтись. И вот они блуждают по коллেকторам и по гибельным землям, почти бесцельно, ведомые убивать тех, кто непохож на них, кто ещё жив, без права на посмертие, пока душа заперта в темнице чёрной тени.

А когда пелена безумия схлынет, он может охотится на людей, похищать детей, чтобы после принести их в жертву, в попытках добиться своей цели – связать смерть, сохранить свой народ, который уже давно мертв. Но для настоящей одержимости это не преграда.

Не спутай Ходящего с Тенью с обычным мертвецом. Это может стать твоей последней ошибкой. И если твой факел вырвал из тьмы силуэт голодного покойника, будь внимателен. Если у него нет тени, обернись. Возможно она уже за твоей спиной.



**Ходящий с Тенью (Тень)** **Соглядатай (Лидер)**  
Средний Теневого **6 уровня**  
Гуманоид (Нежить) **Опыт 250**

**Инициатива +11** **Чувства Внимательность +7; Ночное Зрение (Darkvision)**

**Хиты 69; Ранен 34**

**КД 20; Стойкость 17, Реакция 17, Воля 18**

**Скорость 6**

**Иммунитет:** Болезни, Яды, *Ходящий с Тенью*

**Сопrotивляемость:** Некротическая Энергия 5

#### **Черты (Traits)**

##### **Ходящий с Тенью**

Ходящий с Тенью (Тень) имеет иммунитет ко всему урону до тех пор, пока хит-поинты Ходящего с Тенью (Мертвеца) не опустятся до 0 или ниже. После этого Ходящий с Тенью (Тень) теряет данный иммунитет.

##### **Тень**

Ходящий с Тенью (Тень) невидим (invisible), когда находится в зоне тусклого света (dim light) или темноте. Когда он находится в зоне яркого света (bright light), он получает маскировку (concealment).

#### **Стандартное Действие**

**Прикосновение к Душе (некротическая энергия) + По-Желанию** (базовая атака)

**Атака:** Ближняя 1 (одно существо); 9 против Стойкости.

**Попадание:** 2d8 + 4 урона некротической энергией и цель получает -2 пенальти ко всем защитам до конца следующего хода Ходящего с Тенью (Тени).

**Обвивающая Тень (некротическая энергия, холод) + Перезарядка 6**

**Атака:** Ближняя 1 (одно существо); +9 против Стойкости.

**Попадание:** 2d6 + 5 урона некротической энергией и цель опутана (restrained) и получает 5 продолжительного урона (ongoing damage) холодом. пока цель не совершит успешную проверку освобождения (escape) DC 17 (средняя (moderate)+4) Или иное существо не применит проверку Атлетики DC 17 (средняя (moderate)+4). Для освобождения цели, находясь в смежной (adjacent) с целью клетке. Ходящий с Тенью (Тень) убирается из игры (remove from play) до этого момента. После Ходящий с Тенью (Тень) появляется в одной из смежных (adjacent) с целью клеток.

#### **Вызванное Действие**

**Кровь Души + На Сцена**

**Триггер:** Ходящий с Тенью (Тень) становится раненым (bloodied).

**Эффект(Свободное Действие):** Ходящий с Тенью (Мертвец) может совершить стандартное действие.

**Сил 10 (+3)    Лов 18 (+7)    Мдр 18 (+7)**

**Тел 15 (+5)    Инт 6 (+1)    Хар 18 (+7)**

**Мировоззрение** Хаотично-Злое **Языки** Общий;

## Тактика Ходящего с Тенью

Ходящий с Тенью знает о своей неуязвимости и свою тактику строит исходя из того кто неуязвим в данный момент. Если Тень, то она идёт напролом, если Мертвец, то он.

Тень использует силу *обвивающая тень* только, когда не является неуязвимой.

Мертвец же старается забиться в гущу врагов, подобравшись к тем, кто прячется за спинами своих союзников, используя *прыжок потрошителя*.

## Знания о Ходящем с Тенью

**ДС 13:** Ходящий с Тенью мертвец, чья тень гуляет подле него и столь же опасна, как и он сам. Мертвец этот очень проворен в отличие от простых мертвяков, а тень его увидеть очень не просто.

**ДС 18:** Ходящий с Тень (тень) виден лишь в ярком свете и убить его можно лишь когда мертвец упадёт почти без сил. Его душа сокрыта в его тени и он не найдёт покоя пока будет так.

**ДС 23:** Они порождения колдунов. Неудача в попытках вырастить воинов удивительной силы. Однако, говорят, что если тебя убьёт тень этого мертвеца, то ты обратишься в такое же чудовище спустя семь дней.



# Обрывок Душ

«Твоя душа лишь корм для голодных тварей»

Что ждёт тебя после смерти? Ты рассчитываешь на сладкую жизнь там, за чертой смерти? Наивно. Всё пало прахом, и нет никакой лучшей жизни! Самое прекрасное, что может тебя ждать, это забвение. Полная тишина, тьма, отсутствие мыслей и чувств, полный покой, которого впрочем, ты всё равно не почувствуешь. Но и это пустые надежды! Оглянись вокруг! Только глупец поверит в то, что хоть что-то может быть ещё хорошо.

Ты, может быть, томишься в сладком неведении, но сути это не меняет. Твоя душа лакомый кусок для многих тварей, рыскающих во тьме. А для кого-то просто игрушка, которую они будут разрывать, как бешенные собаки тряпичную куклу. В любом случае, когда её раздерут на лоскуты не придёт ни покоя, ни забвения и терзающая боль никуда не исчезнет. О нет! Твой разум погаснет, но чувство боли нет. И крупницы твоей туши будут томиться в вечной муке. Но что хуже всего и это не конец. Рано или поздно твои остатки искалеченной души потянутся к месту, где сила смерти доминантна и разлита щедро. Туда будут стягиваться и другие несчастные, которых постигла такая же участь. И осколки ваших душ сольются воедино в этом месте пропитанном смертью и вберут её в себя, найдя в ней вторую жизнь. Это будет чудовище. Черный как ночь сгусток тьмы. У него будут и ноги и руки, но выглядеть это будет ужасно. Пасть заполнена не зубами, а шевелящимися щупальцами, конечности, словно сухие изломанные ветви на раздутом или напротив истощенном теле. Такому не страшны стены и двери не преграда. Его тело бесплотно, хотя столь черно, что и не скажешь. Одержимость жаждой. Жаждой впиться в живую жертву, обвить её своим зыбким телом, будто паутиной, которую можно только содрать. Эта тварь как клещ будет пить вас, но если сумеете выпутаться из её цепкой хватки, пропадёт. Надолго. Она довольствуется малым и переваривает высосанную силу, как ленивый змей. Но если не повезёт, то это существо выпьет вас досуха, обрекая вашу душу на такие же муки, какие испытывает оно.

<b>Обрывок Души</b>		<b>Миньон Контролер</b>	
Среднее Теневое		2 уровня	
Чудовище (Нежить)		Опыт 31	
<b>Инициатива +4</b>		<b>Чувства Внимательность +3; Ночное Зрение (Darkvision)</b>	
<b>Хиты 1; Промак</b> никогда не повреждает миньона. <b>КД 17; Стойкость 13, Реакция 15, Воля 14</b> <b>Скорость 6, Фазирование (phasing)</b> <b>Иммунитет:</b> Болезни, Яды <b>Сопротивляемость:</b> Кислота 5, Некротическая энергия 5			
<b>Черты (Traits)</b>			
<b>Замученная Жизнь</b>			
Если существо, находящееся в клетке смежной (adjacent) с Обрывком Душ становится целью силы с ключевым словом (keyword) исцеление (healing), количество хит-поинтов, которое оно восстанавливает под действием этой силы уменьшено на 5.			
<b>Шевеление Теней</b>			
Обрывок Душ получает +4 бонус ко всем защитам против атак при возможности (attack of opportunity)			
<b>Стандартное Действие</b>			
<b>Гниущее Прикосновение (некротическая энергия) ✦ По-Желанию (базовая атака)</b>			
<b>Атака:</b> Ближняя 1 (одно существо); +6 против Стойкости.			
<b>Попадание:</b> Обрывок Душ убирается из игры (remove from play) и совершает бросок d6:			
1-3: Цель опутана (restrained) до тех пор, пока не совершит успешную проверку освобождения (escape) DC 16 (средняя (moderate)+3) или другое существо не совершит успешную проверку Атлетики (athletics), находясь в клетке смежной (adjacent) с целью DC 16 (средняя (moderate)+3).			
4-6: Цель ослеплена (blind) до тех пор, пока не совершит успешную проверку освобождения (escape) DC 16 (средняя (moderate)+3) или другое существо не совершит успешную проверку Атлетики (athletics), находясь в клетке смежной (adjacent) с целью DC 16 (средняя (moderate)+3).			
<b>ПостЭффект:</b> Цель теряет 1 исцеление (healing surge). Обрывок Душ умирает.			
<b>Промак:</b> Цель получает 2 урона некротической энергией.			
<b>Навыки:</b> Сокрытие + 8			
<b>Сил 8 (+0)</b>		<b>Лов 17 (+4)</b>	
<b>Тел 14 (+3)</b>		<b>Мдр 15 (+3)</b>	
<b>Инт 2 (-3)</b>		<b>Хар 8 (+0)</b>	
<b>Мировоззрение</b> Хаотично-Злое		<b>Языки</b> -----	

## Тактика Обрывка Душ

Обрывок Душ не имеет разума. И действия его сродни инстинктам животного. Он нападает на существо, у которого больше всего исцелений (healing surge).



## Знания об Обрывке Душ

**ДС 13:** Обрывок Душ призрак, который присасывается к своей жертве и пьет пока его не оторвут. Тогда он умирает.

**ДС 18:** Когда Обрывок Душ отрывают от жертвы он не умирает, скорее уходит куда-то в потусторонний мир, переваривая то, чем успел поживиться. Возвращается он не скоро.

**ДС 23:** Обрывок души это неразумный дух слепленный из десятков искалеченный душ. Рождается лишь в местах, где силы смерти пропитали и землю и воздух. Если убьет жертву, обрекает её стать таким же существом.